

FABIO MASSIMO VIGLIANISI

LA MULTIMEDIALITÀ NEI MUSEI NATURALISTICI:  
OPPORTUNITÀ E SFIDA

Il compianto Prof. Marcello La Greca soleva dire che: “*la conoscenza della natura è basata sulla realtà della natura stessa*”; quindi gli oggetti museali sono gli attori principali di un museo e non possono essere snobbati sostituendoli con delle astrazioni. Egli aggiungeva che: “*il museo deve essere impregnato di idee in tutta la sua strutturazione e la sua organizzazione*”. È da queste sue considerazioni che mi fa piacere partire per questa mia breve digressione.

Un museo non ha il solo scopo di conservare degli oggetti, ma deve essere in grado di attuare un efficace e fruttuoso dialogo con il contesto socio-culturale nel quale si colloca. Le problematiche legate alla diversità e alla disomogeneità dei gruppi di utenti che lo visitano giornalmente e la sua ovvia non esaustività, rendono il museo una macchina estremamente complessa ed in continua evoluzione. I modi in cui l'informazione viene veicolata e le forme nelle quali essa viene espressa devono utilizzare un insieme di linguaggi e di strumenti tutti coordinati e con il fine ultimo di raggiungere il maggior numero di sistemi sensoriali del visitatore.

È, comunque, ovvio che i visitatori di un museo naturalistico vogliano vedere oggetti reali, anche se statici ed inanimati. L'impressione stupefatta di adulti e bambini nel vedersi realmente davanti agli occhi un possente Orso bianco, o l'ammirazione che desta un minuscolo e colorato colibrì, non possono essere sostituite da nessun ausilio multimediale; altresì non possiamo annoiare il visitatore facendogli visitare un museo organizzato come un libro scritto con pagine e pagine di testi, tabelle e didascalie e in cui l'unica sua azione sia quella di camminare e guardare.

A tal proposito mi soffermerò sui vantaggi che l'uso di applicazioni informatiche, multimediali-interattive e di internet portano nell'ambito espositivo, consentendo diverse letture dell'esposizione e rendendo la comunicazione museale finalmente interattiva.

Ritengo di non dovermi soffermare su spiegazioni di cosa siano e come funzionino strumenti multimediali come i CDROM e i chioschi informativi, né su come sia fatta e funzioni la rete internet, in quanto ambedue questi approcci alla comunicazione e alla trasmissione delle informazioni sono ormai diffusissimi e contestualizzati sia all'interno delle scuole, che delle famiglie.

Arrivare ultimi a volte è un vantaggio. Le strutture museali italiane, ed a maggior ragione quelle siciliane, non possedevano e non possiedono ancora ora, nella maggior parte dei casi, budget finanziari, né competenze tali, da permettere l'utilizzo di queste tecniche, che erano invece già in uso dagli inizi degli anni '90 nei grandi musei europei e d'oltreoceano. Oggi l'evoluzione tecnologica permette di avere a disposizione tecnologie e strumenti molto più efficienti e facili da gestire a costi estremamente ridotti, sostenibili anche con i ristretti fondi di un museo regionale o comunale.

Risolto, quindi, il problema economico, rimane da stabilire come utilizzare questi ausili tecnologici. Due sono gli ambiti in cui queste tecnologie possono risultare di grande impatto. Il primo lo possiamo definire "catalogico" in quanto comprende nuove procedure informatiche e l'utilizzo di database multimediali per l'archiviazione, la catalogazione e la ricerca non solo di grandi quantità di testo, ma anche di immagini e di suoni. Questi archivi multimediali diventano strumenti facilmente consultabili dagli addetti ai lavori, favorendo una gestione sicuramente più razionale ed efficiente del patrimonio museale. A tale proposito, porterò due esempi: un archivio multimediale online di una collezione scientifica come, per esempio, la collezione entomologica Ragusa, conservata presso il Museo Zoologico dell'Università di Catania, permetterebbe a ricercatori e studiosi non solo una sua consultazione online, ma anche la possibilità di farsi un'idea visuale sul suo stato di conservazione, sulla sua consistenza, sulla disponibilità al prestito, etc.

Il secondo esempio riguarda la catalogazione dei canti in natura di Uccelli, Insetti e di altri gruppi animali: avere sotto mano l'olotipo di un insetto è certamente chiarificatore, ma in molti casi dubbi poter confrontare anche il canto registrato dal ricercatore con quello della stessa specie archiviato dall'autore e depositato presso la struttura museale sarebbe estremamente interessante.

Da quanto detto, emerge per il museo un nuovo compito: quello di catalogare e conservare anche un patrimonio di ausili multimediali da accoppiare alle classiche tipologie di conservazione delle specie animali e vegetali.

La seconda categoria, in cui l'impatto tecnologico è sicuramente importante, è quella didattico-ostensiva. In questo caso l'introduzione di sistemi multimediali ipermediali, dove per ipermediali si intende la possibilità di creare dei percorsi reticolari interattivi tra ogni singola informazione dell'applicativo, ovvero, la possibilità di collegare contenuti testuali a materiale sonoro, fotografico o video e viceversa, consente percorsi e letture personalizzate di ogni esposizione del museo. Un chiosco multimediale, un CDROM interattivo, o una vetrina d'esposizione attrezzata multimedialmente, possono così non solo fungere da guida per i visitatori, ma permettere di rispondere a tutta una serie di domande sugli oggetti esposti, sul loro contesto, sulla datazione del reperto, etc.; informazioni che una semplice didascalia non può contenere. Inoltre la possibilità di creare percorsi di visita interattivi basati su temi geografici e temporali, interrogare l'applicativo con diversi gradi di approfondimento, vedere e sentire, tramite filmati, l'ambiente in cui, nella realtà, l'esemplare vive, o viveva, e così comprenderne il comportamento, farà sicuramente aumentare lo stimolo e l'interesse all'esplorazione della struttura museale.

Altro ausilio multimediale, didatticamente molto interessante, è la creazione di modelli tridimensionali interattivi: con queste tecniche l'esemplare può virtualmente, ma in modo estremamente realistico, essere ruotato in tutte le direzioni, può essere sezionato in modo da mettere in mostra i vari sistemi fisio-anatomici, etc.; l'oggetto museale può così essere finalmente "toccato e manipolato".

Un discorso a parte meritano gli invertebrati e soprattutto gli insetti, da sempre relegati nei musei in belle scatole dove, ordinatamente spillati, difficilmente attirano l'attenzione del visitatore. A questa modalità ostensiva, negli ultimi decenni, si è affiancata la nascita di strutture accessorie al museo, oppure completamente indipendenti da esso, dette "butterfly house", in cui si ricreano ambienti adatti alla visione in vita di farfalle, soprattutto tropicali. Tali strutture hanno sì l'innegabile vantaggio di far vedere in vita esemplari, sia di piante che di animali, ma hanno costi di gestione abbastanza alti.

Bisogna, comunque, fare di più per diffondere la conoscenza degli insetti, considerato che questi rappresentano la più ampia fetta di diversità animale. La multimedialità in questo campo può fare molto: animazioni e ricostruzioni virtuali potrebbero visualizzare la struttura di termitai, formicai e favi; filmati accelerati potrebbero mostrare come i ragni tessono la tela, o costruiscono l'ingresso delle loro tane con piccoli sassolini regolari. Per non parlare dei processi di metamorfosi e di molti altri esempi che si potrebbero fare.

In sintesi, si può affermare come tutti questi ausili non solo aiutino ad

equilibrare la sproporzione esistente nel materiale ostensivo, finora sempre a vantaggio dei vertebrati, ma enfatizzano, in definitiva, il contenuto espositivo costringendo il visitatore ad assumere un ruolo attivo, sollecitandone i diversi canali sensoriali ed aumentandone così il ricordo tramite un apprendimento multisensoriale.

Quindi l'integrazione, nelle vetrine espositive, di sistemi multimediali interattivi, posti su schermi piatti e dotati di touch screen, accanto ai classici supporti tradizionali (diorami, didascalie, pannelli informativi, etc.) non dovrebbe essere vista come una dissacrazione dell'idea estetica di museo inteso come il luogo deputato alla conservazione e alla fruizione di beni che fondano il proprio valore nell'essere al di fuori della vita quotidiana, immutabili ed eterni, disposti su altari di una struttura impermeabile alle innovazioni tecnologiche e ai mutamenti sociali, bensì solo come una nuova metodologia di comunicazione con forti potenzialità espressive. L'importante è tenere sempre a mente come lo strumento in sé non generi conoscenza ed il mezzo non sia il messaggio, al fine di evitare estremismi e sterili slanci tecnologici.

Altra grande opportunità offerta da questi sistemi multimediali è quella di contestualizzare l'oggetto espositivo su diversi piani, sia temporali che spaziali, fornendo approfondimenti su temi specifici attinenti l'esposizione e diventando quindi strumento di orientamento e di approfondimento, corredando di materiale supplementare e comparativo gli oggetti. È facile immaginare un applicativo di supporto alle vetrine tematiche di antropologia ed evoluzione dell'uomo che possa permettere, partendo dalle rappresentazioni tridimensionali dei calchi dei crani delle varie specie del genere *Homo*, non solo una ricostruzione animata dell'evoluzione della forma e delle capacità craniche delle varie specie e sottospecie, ma anche di contestualizzare gli uomini delle varie specie nel loro ambiente, spaziando dai vari tipi di insediamento, alla dieta, alle tecniche di caccia e includendo le varie fasi ed epoche delle migrazioni, i tipi di habitat e di clima che essi seppero affrontare.

Gli oggetti, quindi, possono essere svincolati dall'unica vetrina tematica dove risiedono e collocati su tematismi e percorsi didattici virtuali, che, pur partendo dal materiale esposto, lo collochino all'interno di sovrastrutture reticolari virtuali in cui lo spazio e il tempo si animano contestualizzando l'oggetto su varie scale, ricreando relazioni con materiali non contigui, oppure non esposti per mancanza di spazio. A mio parere, è proprio questa fase di ricreazione e ricollocazione degli oggetti esposti in un Museo di Storia Naturale che rappresenta la sfida più interessante e stimolante per rendere e adeguare il museo a strumento del nostro tempo.

Tra le varie trasformazioni che la multimedialità può portare nella frui-

zione dei musei naturalistici, due risultano particolarmente interessanti. Una riguarda il dibattito attuale sui “virtual museum”, mentre l'altra riguarda le modalità di trasformazione di alcune tipologie museali in ecomusei, così da renderle maggiormente legate alle realtà e alle emergenze di tipo naturalistico del territorio circostante, le strutture museali a carattere zonale o regionale.

Il primo aspetto prende lo spunto dalla constatazione che Internet è diventato, e diventerà sempre più, il più potente ed economico mezzo per la trasmissione d'informazioni multimediali ed è proprio da quest'assunto che nasce il concetto di museo virtuale. In sintesi, per museo virtuale s'intende una rappresentazione, basata su tecnologie di networking, che permette la trasmissione e la visione di patrimoni o rappresentazioni museali presenti in luoghi lontani. All'interno di questa tipologia si possono riconoscere due categorie, una comprende i musei virtuali di puro trasferimento o di vetrina, ovvero quelli che rappresentano la controparte in rete dei musei reali, l'altra categoria comprende invece i musei virtuali difficilmente realizzabili nella realtà. Nel primo caso, nelle pagine web del museo si possono trovare solo informazioni di carattere logistico quali l'ubicazione, gli orari di apertura, il costo dei biglietti e poco altro; solo le grandi strutture possiedono siti ricchi di contenuti e di materiale iconografico. I musei virtuali, al contrario, non esistono nella realtà, né potrebbero esistere; pensiamo, per esempio, ad un museo che comprenda tutti i carnivori esistenti, oppure uno sui dinosauri; ambedue sarebbero difficilmente allestibili in realtà, mentre su internet esistono oramai centinaia di musei virtuali in cui con immagini, suoni, descrizioni e quant'altro non si ha limite nel trattare il tematismo scelto.

Appare estremamente interessante come la metafora delle navigazione multimediale online si adatti perfettamente alla concezione del museo quale contenitore di informazioni complesse, spesso articolate in tematismi multidimensionali e multitemporali. Per questo motivo i musei on line rappresentano un importante strumento per adempiere ad uno dei principali compiti museali, ossia quello di divulgare il proprio patrimonio al maggior numero di utenti.

Il concetto di “ecomusei” nasce, invece, con lo scopo di far entrare il territorio circostante dentro il museo, sia esso comunale o regionale, privilegiando l'uso degli spazi espositivi per tematiche locali ed utilizzando materiali presenti nel territorio, che ne caratterizzino la storia e i popolamenti animali e vegetali. Di solito, quindi, gli spazi spesso limitati di questi piccoli musei mostrano le varie facce e specificità del territorio circostante e della sua natura, sforzandosi di esporre campioni significativi (spesso donazione di privati del luogo) di tutte le scienze naturali, senza dimentica-

re l'uomo e la sua preistoria. Un risultato di questa trasformazione dovrebbe consentire di considerare, da parte soprattutto del pubblico dei visitatori locali, questo luogo non più come il deposito di una memoria passata, spesso esotica e non conosciuta, ma come punto di riferimento culturale proprio, in cui poter fare confluire anche passioni personali e familiari, diventando quindi esso stesso anche specchio della comunità. In questo nuovo contesto il museo svolge, così, anche un processo di riconquista etica del territorio e delle sue valenze naturalistiche. Questo nuovo approccio che prima nasceva dall'amore di singole figure illuminate, come nel caso di Terrasini, oggi prende nuovo vigore da nuovi interessi turistici e da nuove volontà politiche di maggior autonomia. In questa prospettiva, il piccolo museo comunale o provinciale, diventa custode non solo di tradizioni locali, ma anche del patrimonio naturale circostante, o di particolari ambienti caratterizzanti i luoghi vicini: penso ai musei di Scienze Naturali di Randazzo al crocevia dei Parchi dell'Etna, dei Nebrodi e dell'Alcantara, o al recentissimo Museo Civico di Storia Naturale di Melilli, situato in un territorio circondato da riserve naturali e da zone archeologiche importanti. Tali strutture, sebbene ancora limitate come numero, nascono spesso in risposta ad una politica di emarginazione culturale ed ambientale che ha visto, a partire dagli anni '60 in poi, varie zone della Sicilia oggetto di una colonizzazione industriale selvaggia, che ne ha mortificato la naturale vocazione turistica e ambientale.

Due parole sulle nuove professionalità museali. Da quanto detto, il curatore del museo non può più rimanere quella figura romantica a cui si scrivono lettere tutta una vita senza mai conoscersi e che possiede le chiavi magiche per entrare nei *sancta sanctorum*, ma anch'esso deve aggiornarsi trasformandosi sempre più in un coordinatore di un team in cui devono trovare posto nuove figure: l'informatico, l'esperto in comunicazione, il grafico, lo sceneggiatore, etc. Questa trasformazione non lo ridimensiona, al contrario, oltre a non perdere il proprio ruolo originario, gli viene chiesto di diventare regista di un film perennemente in lavorazione che ha come soggetto la natura.

Alla luce di tutte queste argomentazioni, ritengo che la sfida dell'innovazione tecnologica valga qualche rischio. Non credo sia giusto condannare o enfatizzare troppo questa trasformazione multimediale del museo e credo che non bisogna mai perdere di vista l'importanza e la centralità dell'oggetto museale. Il rischio di somministrare, con le nuove tecnologie, quello che qualcuno ha definito "placebo mediatico" è molto forte, ma il bisogno di capire la biodiversità per poterla tutelare lo è altrettanto. La metafora del museo come organismo in continua evoluzione sembra quella che, più di altre, dovrebbe far da guida per una moderna impostazione

della sua gestione e fruizione. Dobbiamo fortemente sperare che nel futuro i musei non siano soltanto luoghi dove vedere ciò che non esiste più, ma luoghi dove l'uomo si accresca spiritualmente nella consapevolezza che non è solo.

*Indirizzo dell'Autore.* — F. M. VIGLIANISI, Dipartimento di Biologia Animale "M. La Greca", Via Androne n. 81 - 95125 Catania (I). e-mail: fabiovgl@unict.it

